

Hinweise zum Maschinensprachenspielprogramm "MAMPF"  
für das EG2000 Colour-Genie (c) 1983 TCS

- Laden des Programms:

READY  
>SYSTEM (RETURN)

\*? MAMPF (RETURN)

Nach dem Einladen startet das Programm automatisch.  
Ein Ladefehler führt zu "MEM SIZE?"  
Für genauere Details oder bei Problemen lesen Sie bitte das  
beiliegende Informationsblatt "Laden von Bändern auf dem  
Colour-Genie".

- Programmablauf:

Sie starten das Spiel durch Drücken einer Taste von  
(1) bis (9). Damit wählen sie gleichzeitig die  
Spielgeschwindigkeit. (1) ist die höchste  
Spielgeschwindigkeit, (9) die niedrigste.  
Nach Eingabe der Geschwindigkeit kann das Spiel beginnen!  
Sie finden sich in einem Irrgarten. Sie selbst sind die  
kleine gelbe Figur. Die Steuerung geschieht mit den  
4 Pfeiltasten. Ihre Aufgabe ist es nun, alle Punkte im  
Labyrinth zu fressen. In der Mitte schwärmen nun aber  
vier Mampfmänner aus! Jede Berührung mit diesen ist tödlich.  
Nur wenn Sie einen der vier roten Punkte in den äußeren Ecken  
fressen, verwandeln sich die Mampfmänner - sie werden blaß  
und machen ein trauriges Gesicht. Jetzt können Sie sie  
fressen. Nach einiger Zeit jedoch nehmen die Mampfmänner  
wieder ihre alte Gestalt an, so daß die Gefahr erneut  
besteht. Das Spiel ist zu Ende, wenn Sie 3 Ihrer Figuren  
verloren haben.  
Je länger Sie spielen, desto kürzer wird die Zeit, in der Sie  
die Mampfmänner fressen können. Außerdem wird das Spiel  
immer schneller.  
Zur Punktwertung: Ein Punkt bringt einen Punkt,  
ein Eckpunkt fünf Punkte und  
ein Mampfmann 20/40/80/160 Punkte.  
Für höhere Spielgeschwindigkeiten, wird am Anfang ein  
Bonus gegeben.  
Die fünf besten Ergebnisse werden in einer Rekordliste  
festgehalten.

Ein laufendes Spiel kann durch gleichzeitiges Drücken von  
(BREAK) und (CLEAR) abgebrochen werden.